

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan sistem yang dibangun dari beberapa komponen pendidikan terkait satu sama lain (Saat, 2020). Semua komponen tersebut membentuk sistem pendidikan saling eksklusif, saling bergantung, dan saling menentukan satu sama lain. Setiap komponen memiliki fungsi masing-masing yang ingin dicapai tujuan pendidikan. Kegiatan pendidikan akan terorganisir dengan baik hanya didukung oleh komponen yang dimaksud. Selain itu, Haryadi & Andriati (2019) mengemukakan pendidikan merupakan faktor dominan dalam menghadirkan sumber daya manusia untuk mengikuti perkembangan zaman yang selalu berubah dan penuh kebaruan. Maka dari itu, dunia pendidikan tidak lepas dari proses pembelajaran yang meliputi interaksi antara siswa, guru, dan lingkungan belajar yang saling bersinergi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran adalah proses belajar mengajar siswa yang dapat menimbulkan atau merangsang pikiran, perasaan dan kemampuan yang akan dapat mendorong proses belajar mengajar siswa yang baik (Very & Prasetya, 2017). Menurut Gagne dan Briggs dalam (Pratama & Husniah, 2018a) media pembelajaran adalah alat atau tools yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang beberapa diantaranya dalam bentuk fisik buku, tape recorder, video camera, dan video recorder yang menghasilkan gambar dan suara seperti televisi dan komputer. Dengan kata lain, media adalah komponen belajar atau alat yang mengandung materi instruksional yang dapat menarik minat siswa untuk belajar.

Dari hasil observasi di Sekolah SD Islam Al Azhar 22 Salatiga, dalam proses pembelajaran saat ini, masih banyak guru yang menggunakan metode konvensional atau metode ceramah. Penyampaian

materi menggunakan metode ceramah dengan media papan tulis yang menyebabkan peserta didik kurang tertarik dengan materi yang disampaikan menyebabkan waktu pelajaran yang terbuang dan kegaduhan peserta didik dalam proses pembelajaran. Guru juga masih menggunakan LKS dan buku paket dalam proses belajar. Siswa hanya mencatat dan mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru.

PAIKEM adalah singkatan dari kata Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (Hanifah, 2016). Tujuan dari pembelajaran dengan cara ini yaitu dapat mengurangi adanya kebosanan siswa, menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, serta proses pembelajaran menjadi lebih efektif (Dinniar, 2017). Disebut demikian karena pembelajaran ini dirancang untuk Mengaktifkan siswa, dengan metode Inovatif, dan mengembangkan Kreativitas sehingga Efektif, namun tetap Menyenangkan.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian untuk menghasilkan sebuah aplikasi media pembelajaran melalui pendekatan PAIKEM pada pembelajaran tematik materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan di kelas 1 jenjang sekolah dasar. Media ini dibuat menggunakan *Construct 2* yang berupa aplikasi berbasis Android yang berisikan materi, video, suara dan soal yang akan memberikan timbal balik oleh siswa yang mengerjakan berupa nilai atau skor setelah mengerjakan soal. Aplikasi ini diharapkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif yang akan diterapkan pada siswa sekolah dasar, agar dapat meningkatkan minat belajar siswa.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

- a. Siswa hanya bergantung pada buku paket atau LKS saja.

- b. Penyampaian materi didalam kelas menggunakan metode konvensional atau ceramah dengan media papan tulis mengakibatkan peserta didik menjadi jenuh dan kurang bersemangat dalam belajar.
- c. Perlunya media pembelajaran yang inovatif dan interaktif.

### **C. Pembatasan Masalah**

Dalam penelitian ini diberikan pembatasan masalah agar peneliti dapat terstruktur, terfokus pada tujuan. Pembatasan masalah tersebut adalah :

- a. Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran mata pelajaran tematik untuk siswa kelas 1 Sekolah SD Islam Al Azhar 22 Salatiga.
- b. Materi yang disampaikan pada media pembelajaran ini adalah operasi hitung meliputi penjumlahan dan pengurangan pada siswa sekolah dasar.
- c. Media pembelajaran dikembangkan menggunakan Construct 2 berbasis android .

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan, rumusan penelitian masalah ini adalah :

- a. Bagaimana pengembangan media pembelajaran melalui pendekatan PAIKEM materi operasi hitung berbasis android di Sekolah Dasar?
- b. Bagaimana kelayakan media pembelajaran melalui pendekatan PAIKEM materi operasi hitung berbasis android di Sekolah Dasar?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang diatas, penelitian bertujuan untuk :

- a. Untuk membuat media pembelajaran melalui pendekatan PAIKEM materi operasi hitung berbasis android di Sekolah Dasar.
- b. Menguji kelayakan media pembelajaran melalui pendekatan PAIKEM materi operasi hitung berbasis android di Sekolah Dasar.

## **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari adanya penelitian ini adalah:

### **a. Manfaat Teori**

- 1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi atau pengetahuan bagi peneliti lain untuk mengembangkan media pembelajaran dengan Construct 2.
- 2) Diharapkan menjadi referensi guru untuk penggunaan media pembelajaran yang interaktif.

### **b. Manfaat Praktek**

#### **1) Bagi Siswa**

Diharapkan dapat memudahkan siswa untuk belajar memahami materi yang terdapat dalam media pembelajaran yang interaktif ini.

#### **2) Bagi Guru**

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan alternatif guru untuk menyampaikan pembelajaran operasi hitung penjumlahan dan pengurangan.